

Леонов Владимир Юрьевич

**ТВОРЧЕСТВО ОСАМУ ТЭДЗУКИ КАК КЛЮЧЕВОЙ КОМПОНЕНТ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ
МАНГА**

Статья посвящена влиянию творчества художника, мангаки, режиссёра-аниматора, основоположника ряда жанров Осаму Тэдзуки на формирование манга как направления современного изобразительного искусства в середине и второй половине XX века. Основное внимание в работе автор акцентирует на инновационных методах, внедрённых Осаму Тэдзукой и сформировавших эстетику манга. Речь идёт о графических, художественно-стилистических, композиционных приёмах, ставших эталонными для современной манга.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2013/6-1/25.html

Источник

**Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и
искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2013. № 6 (32): в 2-х ч. Ч. I. С. 104-106. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2013/6-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

УДК 76

Искусствоведение

Статья посвящена влиянию творчества художника, мангаки, режиссёра-аниматора, основоположника ряда жанров Осаму Тэдзуки на формирование манга как направления современного изобразительного искусства в середине и второй половине XX века. Основное внимание в работе автор акцентирует на инновационных методах, внедрённых Осаму Тэдзукой и сформировавших эстетику манга. Речь идёт о графических, художественно-стилистических, композиционных приёмах, ставших эталонными для современной манга.

Ключевые слова и фразы: манга; манга-сериал; изобразительное искусство; жанр; стиль; графическая составляющая; кадр; композиция; сюжет; рисунок.

Леонов Владимир Юрьевич*Московская академия образования Натальи Нестеровой**dante7r@yandex.ru***ТВОРЧЕСТВО ОСАМУ ТЭДЗУКИ КАК КЛЮЧЕВОЙ
КОМПОНЕНТ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ МАНГА[©]**

Несмотря на то, что «манга как самостоятельное художественное явление существует уже около ста лет, <...> объектом фундаментальных исследований данное направление изобразительного искусства стало лишь недавно» [1, с. 119]. В мире возрастает интерес к изучению манга, однако в России эта тенденция пока не наблюдается и, как следствие, недостаточно научной литературы по заданной тематике.

Развитие манга и аниме «как эволюционных и постоянно меняющихся форм искусства, <...> обладающих характерными отличительными особенностями» [4, р. 11], в середине и второй половине XX века проходило под влиянием различных факторов, среди которых особое место занимают работы конкретных художников, журналов и студий. Их произведения не только сформировали особую эстетику данного направления изобразительного искусства, но и способствовали возникновению различных жанров, стилистических и технических приёмов. Остановимся на этом подробнее.

Одной из центральных фигур, сформировавших эстетику манга и аниме, является Осаму Тэдзука — художник, мангака, режиссёр-аниматор, лауреат всевозможных престижных премий, основоположник таких жанров манга и аниме, как научная фантастика, фэнтези, триллер и его суб-жанра медицинского триллера и других. Некоторые из графических, стилистических и композиционных приёмов, предложенных Тэдзукой, стали каноническими и широко применяются в настоящее время, некоторые так и остались экспериментом, но и те и другие содействовали развитию данного направления изобразительного искусства.

Уже в 1947 году Осаму Тэдзука в дебютном манга-сериале в жанре сёнен — «Shin Takarajima» («Новый остров сокровищ»), в англоязычном варианте «New Treasure Island», — проявил свой оригинальный живописный стиль, несколько схематичный, но с интересными ракурсами, крупными планами персонажей, отличающийся чистотой и динамизмом линий. До Тэдзуки для манга была характерна некоторая статичность изображения, несмотря на то, что в ней могло быть много действия и драматических сцен, последовательность изображений и повторяющийся фон напоминали игру актёра на сцене в декорациях спектакля. В работах Осаму Тэдзуки графический стиль не «театральный», а «кинематографический»: он использует различные ракурсы, крупные планы, панорамы; отражения персонажей в воде, капающей крови, широко открытых глазах, графически отображает динамику движения. Также в манга того времени соблюдалось чёткое разделение страницы на кадры (формат ёнкома). У Тэдзуки страница манга может быть разделена на различные по форме и размеру кадры, что даёт большую свободу в работе с фоном, например, космические перспективы, затемнённые кадры, архитектурные композиции. Всё это, наравне с возникновением новых жанров и стилистическими инновациями в изображении персонажей, было революционным для того времени. Опираясь на примеры некоторых произведений, рассмотрим влияние творчества Осаму Тэдзуки на формирование манга и аниме.

Начало творческой деятельности Осаму Тэдзуки совпало с бурным развитием «осакской» манга, пришедшей на смену «токийской». Если «токийская» манга, популярная во время Второй мировой войны, которая финансировалась государством, издавалась на хорошей бумаге и в цвете, служила пропагандистским целям (и, соответственно, подвергалась жесткой цензуре), то послевоенная «осакская» манга была более «свободной». Она печаталась на газетной бумаге и была чёрно-белой, зато авторы могли экспериментировать с графическим стилем и сюжетными линиями.

В этот период времени в 1952 году Осаму Тэдзука создаёт манга-сериал «Tetsuwan Atom» («Могучий атом»), в англоязычной версии «Astro Boy» — историю о мальчике-роботе в жанре научной фантастики, — совершившие переворот в манга и аниме как направлении изобразительного искусства. В своём произведении «Tetsuwan Atom» он превратил разрушительную силу атомной энергии в нечто полезное и прогрессивное, чтобы помочь людям пережить разрушительные последствия Второй мировой войны, принять современные

технологии и с надеждой смотреть в будущее. В этом манга-сериале Тэдзука показал «как робот-герой борется за терпимость, демократию, мирное использование науки, против расизма» [2, р. 25]. В манга-сериале «Tetsuwan Atom» Тэдзука использует графические приёмы, ставшие впоследствии хрестоматийными, – стилизованные большие глаза с мерцающими бликами, позволяющие лучше передать эмоции, маленькие носы и рты, изменённые пропорции тела персонажей, заимствованные и переработанные им из творчества Уолта Диснея. Отчасти такое заимствование обусловлено тем, что стиль Диснея нравился Тэдзуке, но более важным является тот факт, что в то время в Японии в моде было всё «заграничное», Тэдзука стремился изменить эту ситуацию, показать людям, что работы художников их собственной страны не менее интересны. Заимствовав у Диснея, он адаптировал стилистические приёмы для популяризации манга и аниме в Японии.

Похожий, но несколько изменённый художественный стиль – преувеличенно милый (кавай) – Тэдзука использует в манга-сериале «Ribon no Kishi» («Принцесса-рыцарь»). Сериал был опубликован в 1953 году и считается первым проектом в категории сёдзё (манга и аниме для девушек от двенадцати до восемнадцати лет). Заметим, что этому предшествовали две другие работы Осаму Тэдзука: манга «The Four Fencers of the Forest» («Четыре фехтовальщика Леса») и «The Story of a Miracle Forest» («Рассказ о чудесном лесе»), вышедшие в 1948 г. и в 1949 г. соответственно, в них он апробировал темы романтических приключений для девочек. На графическую и сюжетную составляющие манга «Ribon no Kishi» оказали заметное влияние два фильма, вышедшие в прокат в Японии в 1952 году: анимационный фильм Уолта Диснея «Белоснежка и семь гномов» (1937 год) и английский художественный фильм «Сказки Гофмана» (1951 год). Манга-сериал «Ribon no Kishi» был повествовательно сложной историей, в которой были объединены драма, приключения, фэнтези, трагедия, юмор и романтика. В нём Осаму Тэдзука заложил основные сюжетные и художественные принципы, ставшие эталонными для категории сёдзё. А именно: речь идёт об основных характеристиках, присущих данной категории, главным героем которой является девочка или девушка; обязательно присутствует романтическая, любовная линия, иногда с сексуальным подтекстом; как правило, графическая составляющая – преувеличенно милая (кавай) либо реалистично-изысканная (персонажи обладают очень привлекательной внешностью). Важным является тот факт, что сёдзё – произведения романтического характера, то есть персонаж или персонажи находятся в развитии. Среди современных работ категории сёдзё в качестве примера можно привести манга-сериал «K-ON!». Характер главной героини этого манга-сериала Юи меняется по мере развития сюжета, она становится более ответственной и собранной, у неё появляется цель в жизни. Графически манга-сериал выполнен в стиле кавай. Кроме того, в манга-сериале «Ribon no Kishi» для создания романтической и сказочной атмосферы произведения, несколько первых страниц были цветными. Идея печати в цвете первых страниц манга-сериала, предложенная Тэдзукой, впоследствии стала использоваться в других категориях манга и сейчас является стандартным способом публикации.

Классика мировой литературы также нашла отражение в работах Осаму Тэдзуки. К этой теме он обратился в манга-сериале, опубликованном в том же 1953 году, «Crime and Punishment» («Преступление и наказание») по одноимённому роману Фёдора Достоевского, всего через год после выпуска «Tetsuwan Atom». Поскольку это манга категории сёнен и в ней много приключений, Тэдзука несколько переработал сюжет романа Достоевского, но всё же персонажи и основные сюжетные линии были сохранены. Графический рисунок в данном произведении несколько упрощённый, характерный для «раннего» Тэдзуки, в нём в полной мере проявилась «кинематографичность» стиля мастера – интересные ракурсы, крупные планы персонажей и др.

Тенденция к переработке оригинальной идеи авторов классической литературы также прослеживается в детективном манга-сериале «Nanaïro Inko» («Попугай Радуга»), главный герой которого – актёр, авантюрист и вор с выдающейся способностью к мимикрии по прозвищу Попугай Радуга. Каждая глава данного манга-сериала создана по мотивам какого-либо литературного произведения. Среди них: «Кукольный дом» Генриха Ибсена, «На дне» Максима Горького, «Ревизор» Николая Гоголя, «Пигмалион» Бернарда Шоу, «Венецианский купец» Уильяма Шекспира и многие другие. Все истории непредсказуемы, поскольку включают в себя лишь некоторые фрагменты сочинений выдающихся авторов. Подобноевольное отношение к оригиналу объясняется тем, что Тэдзука не ставил перед собой цели создать адаптацию, а использовал лишь ту часть сюжетной линии, которая была необходима для воплощения его собственной творческой идеи. В настоящее время, помимо манга и аниме по мотивам классической литературы, «издательством East Press выпускается серия “Manga de Dokuha”, представляющая собой прямую адаптацию или, другими словами, манга-версию наиболее известных произведений художественной и научно-популярной литературы» [5]. Цель данного проекта – приобщить широкие читательские массы к таким шедеврам мировой литературы, как «Расёмон» Рёноске Акутагавы, «Бесы» Фёдора Достоевского, «Божественная комедия» Данте Алигьери, «Король Лир» Уильяма Шекспира, «Отверженные» Виктора Гюго, «Илиада» и «Одиссея» Гомера, «Отцы и дети» Ивана Тургенева, «Аналитическая психология и психология бессознательного» Карла Густава Юнга и так далее. Все работы выдержаны в реалистичном стиле. Можно утверждать, что концепция переработки литературного произведения в формат манга, предложенная Осаму Тэдзука в 1953 году в своей работе «Crime and Punishment», получила своё логическое завершение в серии «Manga de Dokuha».

«Стремясь создать более сильные рассказы, Тэдзука не только использовал кинематографические методы <...> для получения длинных “историй манга”, в котором манга охватывает несколько сюжетных линий, в отличие от коротких юмористических историй. Влияние Тэдзука распространилось на весь мир манга. Драматическая манга со сложными сюжетными линиями и реалистичными изображениями обогатила» [3, р. 63] это направление изобразительного искусства. Яркой иллюстрацией этого утверждения является манга-сериал

«Black Jack» (суб-жанр медицинский триллер). В нём врач по образованию, доктор медицины Осаму Тэдзука, использует свои знания, чтобы сделать максимально верными хирургические сцены. В данной работе Тэдзука сочетает реалистичную манеру рисунка персонажей и фона с анатомически точным изображением тканей человеческого тела. Подобная детализация впоследствии стала использоваться и другими мангаками. Например, в манга-сериале «Ray», в основу которого легла сюжетная линия одной из глав «Black Jack». Его главная героиня – девушка по имени Рэй (луч) – персонаж из манга «Black Jack». В манга «Ray» также используется реалистичный художественный стиль, в том числе и в тех случаях, когда необходимо показать сцены, связанные с медицинской тематикой.

Несмотря на то, что мировую известность Тэдзука принесли работы в жанрах, предназначенных для детей, у него есть много произведений, ориентированных на взрослую аудиторию, где он также продолжает экспериментировать с графическим стилем рисунка. Примером этого является манга-сериал «MW», сочетающий в себе жанры политического триллера и нуар. Эта захватывающая, многослойная история о серийном убийце выдержана в тёмных тонах и содержит много сцен насилия. В «MW» присутствуют явные параллели с творчеством Оскара Уайльда, его романом «Портрет Дориана Грея» и пьесой «Саломея», а именно: автор поднимает тему однополый любви, тему морали, тему мести, достижения цели любыми средствами, тему обаяния зла. Мрачная атмосфера произведения проникнута особой эстетикой, создающей настроение композиции. Здесь в полной мере проявляется мастерство художника; Тэдзука экспериментирует с реалистичным стилем и стилем модерн. Интересно, что в некоторых сценах он практически напрямую цитирует иллюстрации Обри Бердслея — одного из крупнейших и эпатажных художников викторианской Англии — к «Саломее» Оскара Уайльда. Тэдзука прибегает к этому приёму, чтобы провести смысловую параллель между «Саломеей» Уайльда и «MW»: в тот момент, когда священник Гаро признаёт своё бессилие перед Юки, он выступает в качестве образного эквивалента Иоанна Крестителя, а Юки – Саломеи. Возможно, манга-сериалом «MW» Осаму Тэдзука хотел ошеломить читателей, представить работу, в которой традиционная атмосфера искажена, шокирующую от первой до последней страницы. В некоторой степени «MW» можно рассматривать как ответ Тэдзуки художникам из журнала «Gag», критиковавших его творчество за недостаток реализма. В настоящее время авторы манга и аниме также прибегают к клишированию работ признанных мастеров классического изобразительного искусства. Так, в аниме-сериале «Azumanga Daioh» используется картина Эдварда Мунка «Крик» как лучшее выражение стресса, страха, шока – в кадре из «Azumanga Daioh», хотя и в контексте «преувеличения» героиня испытывает именно эти эмоции. То есть можно говорить о визуализации чувств, переживаемых персонажами, которые передаются при помощи канонических произведений.

Стилистические инновации, внедрённые Осаму Тэдзукой, привели к трансформации рынка манга: дети, которые росли на манга Тэдзуки и его последователей, в отличие от своих предшественников, не перестали читать манга, когда они стали взрослыми, можно сказать, что манга, постепенно развиваясь, «росла» вместе со своими читателями. Тэдзука не просто повлиял на формирование художественно-стилистической, композиционной, сюжетной составляющих манга. Он изменил манга, сделал её более яркой, живой и многообразной. В том, что манга такова, какой мы знаем её сейчас, в том, что она стала неотъемлемой частью японской культуры, в значительной мере заслуга Осаму Тэдзуки. В заключении заметим, что манга, будучи эволюционно развивающейся формой изобразительного искусства, безусловно, является интересной и актуальной темой для фундаментального исследования.

Список литературы

1. **Леонов В. Ю.** Основные аспекты формообразования манга, её виды, художественно-технологические этапы создания и специфические особенности производства // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2012. № 11. С. 119-122.
2. **Bouisson J.-M.** Manga: a Historical Overview // Manga: an Anthology of Global and Cultural Perspectives / ed. by T. Johnson. N. Y.: Continuum International Publishing Group, 2010.
3. **Drummond-Mathews A.** What Boys Will Be: a Study of Shonen Manga // Manga: an Anthology of Global and Cultural Perspectives / ed. by T. Johnson. N. Y.: Continuum International Publishing Group, 2010.
4. **Onoda N.** God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. 208 p.
5. **Pylyser C.** Rogue Paratexts: Epo's Graphic Classic Adaptations and the Jupien Effect [Электронный ресурс]. URL: http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=169 (дата обращения: 23.03.2013).

OSAMU TEZUKA'S CREATIVITY AS KEY COMPONENT OF MANGA FORMING

Leonov Vladimir Yur'evich

*Moscow Academy of Education of Natal'ya Nesterova
dante7r@yandex.ru*

The author discusses the influence of the artist, mangaka, animation director and founder of a number of genres Osamu Tezuka's creativity on forming manga as a direction of modern fine art in the middle and the second half of the XXth century, pays special attention to innovative methods that were introduced by Osamu Tezuka and formed the aesthetics of manga, and tells about graphic, artistic-stylistic, compositional techniques that became a benchmark for modern manga.

Key words and phrases: manga; manga series; fine art; genre; style; graphic component; frame; composition; plot; drawing.